



Grasnick, Frederike

**Handlungsempfehlung für die Planung und
Durchführung von MW48**

Bachelorarbeit

**Hochschule Mittweida – University of
Applied Sciences (FH)**

Fachbereich Medien

Mittweida, 2010

Grasnick, Frederike

**Handlungsempfehlung für die Planung
und Durchführung von MW48**

eingereicht als

Bachelorarbeit

**Hochschule Mittweida – University of
Applied Sciences (FH)**

Fachbereich Medien

**Erstprüfer: Prof. Otto Altendorfer
Zweitprüfer: Rika Fleck**

Mittweida, 2010

Grasnick, Frederike:

Handlungsempfehlung für die Planung und Durchführung von
MW48. – 2010- 59 S.

Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), Fachbereich Medien,
Bachelorarbeit

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis.....	6
1 Einleitung.....	7
1.1 Kurzbeschreibung.....	7
1.2 Ziele	7
2 Regelwerk.....	8
2.1 Allgemeine Regelungen.....	8
2.2 Drehorte	8
2.3 Exposé	9
2.4 Abgabezeitpunkt	9
2.5 Dokumentation des Drehs	9
2.6 Teamzusammenstellung	10
2.7 Improvisation	10
2.8 Thema.....	11
2.9 Schnittort.....	11
3 Planung.....	12
3.1 Organisation	12
3.1.1 Zeitpunkt	12
3.1.2 Jury	12
3.1.3 Räume/ Technik	13
3.1.4 Aufführung	13
3.1.5 Anmeldung	14
3.1.6 Verträge.....	14
3.1.7 Finanzierung	14
3.1.8 Anrechnung	15
3.1.9 Preise	15
3.2 Marketing	16
3.2.1 Corporate Design.....	16
3.2.2 Werbung.....	16
3.2.3 Berichterstattung durch die HS-Medien	17
4 Vorbereitungsseminar.....	17
4.1 Einleitung.....	17
4.2 Filmtheorie	18
4.2.1 Visuelle Ebene	18
4.2.2 Auditive Ebene	40
4.2.3 Narrative Ebene.....	42
4.3 Teamzusammenstellung oder „Wer macht was beim Dreh?“	47
4.3.1 Einleitung.....	47

4.3.2	Regisseur	47
4.3.3	Regieassistent	48
4.3.4	Script und Continuity.....	48
4.3.5	Set- Aufnahmeleitung	49
4.3.6	Kameramann	49
4.3.7	Tonmeister	50
4.3.8	Szenenbildner.....	50
4.3.9	Maske	50
4.3.10	Cutter.....	51
4.4	Stoffauswahl.....	51
5	Durchführung	52
5.1	Betreuung während des Wettbewerbs.....	52
5.1.1	Technische Probleme	52
5.1.2	Teamänderungen	52
5.2	Filmabgabe	53
5.2.1	Dateiformat	53
5.2.2	Videoformat	53
5.2.3	Medium	53
5.3	Rückgabe der Technik	53
6	Auswertung	54
6.1	Einleitung.....	54
6.2	Jurymitglieder.....	55
6.2.1	Schauspieler	55
6.2.2	Drehbuchautor	55
6.2.3	Regisseur	55
6.2.4	Kameramann/ Cutter	56
6.2.5	Interessierter Laie	56
7	Nachproduktion	56
7.1	Aufführung/Preisverleihung/DVD	56
7.2	Verträge/Material zum Hochschulfernsehsender.....	57
7.3	Notiz von Organisatoren an Nachfolger.....	57
	Quellenverzeichnis	58
	Selbstständigkeitserklärung	61

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: MW48-Logo	16
Abbildung 2: Normalsicht	19
Abbildung 3: Vogelperspektive	20
Abbildung 4: Froschperspektive	20
Abbildung 5: Weit	21
Abbildung 6: Totale	22
Abbildung 7: Halbtotale	22
Abbildung 8: Amerikanisch	23
Abbildung 9: Halbnahe	24
Abbildung 10: Nahe	24
Abbildung 11: Groß	25
Abbildung 12: Detail	25
Abbildung 13: Set	29
Abbildung 14: Framing	29
Abbildung 15: Traditionelle japanische Kleidung	31
Abbildung 16: Geschäftliche Kleidung	31
Abbildung 17: Cowboy-Outfit	32
Abbildung 18: Schattierung	33
Abbildung 19: Schattenwurf	33
Abbildung 20: Harte Schattenkanten	34
Abbildung 21: Weiche Schattenkanten	34
Abbildung 22: Frontales Licht	35
Abbildung 23: Seitenlicht	36
Abbildung 24: Rückenlicht	36
Abbildung 25: Kantenlicht	37
Abbildung 26: Blaue Bildfärbung	38
Abbildung 27: Grüne Bildfärbung	38
Abbildung 28: Rote Bildfärbung	39

1 Einleitung

1.1 Kurzbeschreibung

Dieses Handbuch ist für mögliche Organisatoren von MW48 und Interessierte gedacht. MW48 ist ein Kurzfilmwettbewerb, der einmal jährlich an der Hochschule Mittweida durchgeführt wird. Er wird von Medienstudenten für Medienstudenten veranstaltet und gliedert sich in mehrere Abschnitte auf: die Planung, das Vorbereitungsseminar, die Durchführung, die Auswertung durch eine Fachjury und letztlich die öffentliche Aufführung der entstandenen Filme zusammen mit der Preisverleihung. Die Besonderheit von MW48 liegt darin, dass für die Filmproduktion, d.h. Planung, Dreh und Schnitt, nur 48 Stunden Zeit ist. Alle Teams gehen mit den gleichen Voraussetzungen in den Wettbewerb, da das Thema erst mit dem Beginn der 48 Stunden bekannt gegeben wird.

1.2 Ziele

MW48 verbindet die Vermittlung von Filmtheorie mit ihrer praktischen Umsetzung. Die Teilnehmer erwerben im Vorfeld des Wettbewerbs grundlegende Kenntnisse über die Planung, Produktion und Nachbereitung von Filmen. Während der 48 Stunden können die Studenten ihr erlerntes Wissen in der Praxis anwenden. Dabei kommt es neben der Kreativität vor allem auf das Teamwork an. Aufgaben werden im Vorfeld aufgeteilt und die einzelnen Teile sollten am Ende gut ineinander greifen. Eine Herausforderung dabei bietet der zeitlich enge Rahmen. Die Studenten müssen lernen sich schnell zu entscheiden und diesen Entscheidungen zu vertrauen.

2 Regelwerk

2.1 Allgemeine Regelungen

Die Regeln sind in allen Punkten sehr streng auszulegen. Das Exposé, die Teamliste und die Einhaltung der Regeln dienen zusätzlich als Kontrollinstrumente und können bei Bedarf von der Jury mit zur Bewertung herangezogen werden. Ausnahmeregelungen in Notfällen sind mit den Teams abzusprechen. Die Regeln sind im Vorfeld mit den Teilnehmern zu besprechen und deren Zustimmung ist vertraglich festzuhalten, damit es nicht innerhalb des Wettbewerbs zu unterschiedlichen Auslegungen kommt. Die Autorität der Organisatoren muss zu jedem Zeitpunkt gewährleistet sein, damit MW48 unter fairen Bedingungen stattfinden kann.

2.2 Drehorte

Der Drehort des MW48- Films muss sich innerhalb von Deutschland befinden. Die Technik darf keine Staatsgrenzen überqueren, auch nicht innereuropäisch, da sie sich im Besitz der Hochschule befindet und es im Schadensfall zu versicherungstechnischen Problemen kommen kann. Insofern nicht auf öffentlichen Plätzen gedreht wird, ist vor Drehbeginn eine formlose, schriftliche Einverständniserklärung bei der zuständigen Person/dem Besitzer einzuholen. Verschafft sich ein Team widerrechtlich Zutritt zu einem Drehort, wird es vom Wettbewerb ausgeschlossen. Der Drehort muss nach Drehschluss stets in den ursprünglichen Zustand zurückversetzt werden.

2.3 Exposé

Von jedem Team ist ein Exposé, also eine kurze Handlungszusammenfassung, zum Film anzufertigen. Aufgrund der knappen Zeit reicht eine A4-Seite aus. Das Exposé ist zusammen mit dem fertigen Film abzugeben. Dies kann sowohl digital auf einem Datenträger als auch ausgedruckt oder handschriftlich geschehen. Es kann bei gleichwertigem Juryurteil als Entscheidungshilfe dienen.

2.4 Abgabezeitpunkt

Die Organisatoren haben sich eine Stunde vor Ablauf der 48 Stunden im Medienhaus einzufinden. Als relevante Zeitangabe gilt die der Organisatoren, die auch den Wettbewerb begonnen haben. Im Idealfall läuft ein einzusehender Countdown ab. Der Abgabezeitpunkt ist nicht verhandelbar. Das Team, das nicht innerhalb der 48 Stunden seinen Film vollständig (d.h. zusammen mit dem Exposé und der Aufgabenliste der Teammitglieder) abgibt, wird aus dem Rennen um den Preis genommen. Die Auswertung findet allerdings trotzdem statt und bei der Vorführung kann selbst ein ausgeschlossener Film den Publikumspreis gewinnen.

2.5 Dokumentation des Drehs

Jedes Team hat eine Teamliste anzufertigen, die zusammen mit dem Film und dem Exposé abgegeben werden muss. In der Teamliste sind die Teammitglieder und ihre Positionen sowie weitere übernommene Aufgaben aufgelistet. Zudem ist es möglich, aufgetretene Schwierigkeiten und Probleme zu vermerken, die sich

negativ auf den Dreh ausgewirkt haben. Diese Angaben können mit in die Bewertung des Films hineinspielen.

2.6 Teamzusammenstellung

Teilnahmeberechtigt sind alle immatrikulierten Studenten der Fakultät Medien der Hochschule Mittweida, die an dem Vorbereitungsseminar teilgenommen haben. Ein Team darf insgesamt aus maximal neun Mitgliedern bestehen. Dabei darf die Anzahl des Filmproduktionsteams nicht mehr als sechs Mittweidaer Medienstudenten betragen. Die Teamgröße kann bis auf neun Mitglieder durch Schauspieler aufgestockt werden, die nicht an der Hochschule eingeschrieben sein müssen. Ein Team, das beispielsweise aus vier Studenten besteht, dürfte fünf zusätzliche Schauspieler für den Dreh beanspruchen. Die Schauspieler müssen sich alleinig auf ihr Spiel beschränken, zusätzliche Arbeiten wie das Regieführen oder die Ideenfindung sind somit untersagt.

2.7 Improvisation

Die technische Ausstattung ist bei MW48 für jedes Team identisch und fest vorgegeben. Sie beinhaltet eine Kamera, einen Lichtkoffer, ein externes Mikrofon und einen tragbaren Tonmischer, inklusive benötigter Kabel, Aufnahmemedien sowie Zubehör (z.B.: Batterien, Regenschutz etc.). Die konkrete Wahl der Technik hängt von der Verfügbarkeit und vorhandenen Anzahl ab. Die Nutzung von zusätzlicher privater oder externer Technik ist untersagt. Improvisationen sind allerdings erlaubt und gewünscht. Der Chefsessel kann beispielsweise für Kamerafahrten genutzt oder

Stehlampen zu Scheinwerfern umfunktioniert werden. Besondere Improvisationen sind auf der Teamliste mit aufzuführen und können als Originalität positiv mit in die Wertung des Films einfließen. Es ist allerdings darauf zu achten, dass die Technik jederzeit ordnungsgemäß bedient wird und vor Schäden geschützt ist.

2.8 Thema

Das Thema des Wettbewerbs dient den Teilnehmern als Inspirationsquelle. Es wird von den Organisatoren festgelegt und muss bis zum Wettbewerbsbeginn geheim gehalten werden. Das Thema sollte möglichst viel Raum für Interpretationen bieten und mehrdeutig auslegbar sein. Besonders geeignet sind kurze, lustige Aussagen oder Schlagworte mit Wortspielcharakter.

Beispiele der vergangenen Jahre:

- „So richtig schön von hinten“
- „Der Horror hält Händchen“
- „Endhaltestelle“

Das Thema muss im fertigen Film ohne den Hinweis des Teams wiederzufinden sein. Das Team muss außerdem die Umsetzung des Themas auf Nachfrage erklären können. Die Originalität der Umsetzung ist ein zentraler Bestandteil der Jurybewertung.

2.9 Schnittort

Für den Filmschnitt stehen den Teams während der gesamten 48 Stunden die Rechner im Schnittpool zur Verfügung. Das Schneiden der Filme auf Privatrechnern ist nicht vorgesehen, kann aber nach

Absprache mit allen Teams vor Wettbewerbsbeginn zugelassen werden. Den Teilnehmern muss im Vorbereitungsseminar diese Regelung mitgeteilt werden, damit ggf. genügend Zeit für eine Einarbeitung in die Hochschulschnittsysteme bleibt. Im Schnittpool gelten auch während MW48 die üblichen Verhaltensregeln.

3 Planung

3.1 Organisation

3.1.1 Zeitpunkt

Der ideale Zeitpunkt für MW48 ist der Frühling, kurz nach den Semesterferien. Die Prüfungsphase ist vorbei, das Wetter ist gut für Außendrehn geeignet und es gibt an der Hochschule keine großen Events (Medienforum, Bandcontest etc.). Dennoch ist bei der Planung auf eventuell parallel stattfindenden Veranstaltungen zu achten.

3.1.2 Jury

Die Auswertung der beim Wettbewerb entstandenen Filme und die Ermittlung des Siegers erfolgt durch eine Fachjury. Diese sollte möglichst nicht aus Mittweidaer Medienstudenten bestehen, um Neutralität zu gewährleisten. Idealerweise ist jedes Jurymitglied Experte auf einem der folgenden Gebiete: Regie, Kamera, Schauspiel und Drehbuch. Ein weiteres Jurymitglied vertritt die Zuschauersicht und hat im Idealfall großes filmisches Allgemeinwissen. Somit ergibt sich eine ungerade Anzahl an

Jurymitgliedern, was eine eindeutige Siegerbestimmung ermöglicht. Die Abstimmung erfolgt durch Gespräche.

3.1.3 Räume/ Technik

Die Räume sollten unmittelbar nach der Festlegung der Termine gebucht werden. Für das Vorbereitungsseminar, sowie für die Auswertung der Filme mit den Teams, eignet sich das Übungsstudio. Die erste Juryauswertung findet am besten in einem kleinen Raum mit bequemen Sitzmöglichkeiten statt. Für das Wettbewerbswochenende muss umgehend der Schnittpool gebucht werden. Die öffentliche Vorführung der Filme und die Preisvergabe können im Studio B oder in der Filmbühne Mittweida stattfinden.

Die notwendige Technik (Kamera, Lichtkoffer, Tonaufnahmegerät) ist umgehend beim für Technik zuständigen Hochschulmitarbeiter für das vorgesehene Wochenende zu buchen.

3.1.4 Aufführung

Nachdem festgelegt wurde wo die Aufführung stattfindet, muss gegebenenfalls ein Technikteam zusammengestellt werden, was die Saalbeleuchtung und -beschallung einrichtet und die Bildregie übernimmt. Sollten die Organisatoren die Aufführung nicht selber moderieren wollen, ist ein Moderator zu suchen.

3.1.5 Anmeldung

Die Anmeldung der Teams kann über verschiedene Wege geschehen. Sie sollte allerdings erst nach dem Vorbereitungsseminar stattfinden, da dort auf eine ideale Teambesetzung eingegangen wird. Anmelden können sich die Teams per E-Mail an die Organisatoren. Denkbar ist auch eine Anmeldeliste im Medienbüro. Bewerben sich mehr Teams als gleichwertige Technik vorhanden ist, müssen die Teams ausgelost werden.

3.1.6 Verträge

Es sind zwei Arten von Verträgen abzuschließen. Zum einen ein Vertrag zwischen den Teilnehmern und den Organisatoren. Dieser sichert zunächst ab, dass die Teams den vereinbarten Wettbewerbsregeln zugestimmt haben. Weiterhin wird garantiert, dass die produzierten Filme (auch im unfertigen Zustand) den Organisatoren für die Auswertung und Aufführung zur Verfügung stehen. Zusätzlich sollte vereinbart werden, dass die Filme bei zukünftigen MW48-Veranstaltungen aufgeführt werden dürfen. Der zweite Vertrag besteht zwischen den Teilnehmern und dem Hochschulfernsehsender (MWDigital und eventuelle Nachfolger). Dieser regelt die Rechte zur Ausstrahlung und Verbreitung.

3.1.7 Finanzierung

Eine Finanzierung von MW48 ist generell nicht nötig, da sich die zu verwendende Technik im Hochschulbesitz befindet. Muss jedoch

Ersatz kostenpflichtig beschafft werden, ist es möglich, den Mediendekan um finanzielle Unterstützung zu bitten. Zusätzlich kann durch Sponsoring oder einen Teilnahmebeitrag Geld für eventuell anfallende Unkosten, wie etwa Catering für die Teams oder die Erstellung von Datenträgern mit den Wettbewerbsfilmen, eingenommen werden. Kosten für eventuelle Gagen oder Drehortmieten tragen die Teams selbst.

3.1.8 Anrechnung

Eine Anrechnung von MW48 ist eventuell möglich. Je nach aktueller Studienordnung ist die Möglichkeit und Form der Anrechnung jedoch im Vorfeld mit dem Mediendekan abzuklären.

3.1.9 Preise

Bei MW48 gibt es zwei Arten von Preisen. Der erste wird von der Fachjury durch die Auswertung bestimmt und beinhaltet einen Pokal, auf dessen Plakette der Titel des Siegerfilms stehen sollte. Der zweite wird bei der öffentlichen Aufführung vom Publikum per Stimmzettel vergeben und in Form einer Urkunde überreicht.

3.2 Marketing

3.2.1 Corporate Design

Das Design von MW48 ist mit den Farben schwarz, weiß und rot festgelegt. Das Logo ist eine große 48 in der sich ein kleines MW befindet. Der Pokal und die Publikumspreisurkunde sollten sich genau wie alle eventuell veröffentlichten Schriftstücke an diesem Design orientieren.



Abbildung 1: MW48-Logo

3.2.2 Werbung

Je nach beabsichtigtem Größenumfang des Wettbewerbs können unterschiedliche Werbemaßnahmen stattfinden. Grundsätzlich weist eine Rundmail der Organisatoren an alle Medienstudenten auf den bevorstehenden Wettbewerb und das dazugehörige Pflichtvorbereitungsseminar hin. Dazu können, je nach Budget, Flyer und Poster hergestellt werden. Zu unterscheiden ist die Bewerbung der Teilnahme am Wettbewerb und die der Aufführung

bzw. Preisverleihung. Diese sollte eindringlich beworben werden, um möglichst viele Studenten auf die Veranstaltung hinzuweisen und MW48 auch bei den nicht teilnehmenden Kommilitonen ins Gedächtnis zu rufen.

3.2.3 Berichterstattung durch die HS-Medien

Die optimale Berichterstattung beginnt bereits vor dem Wettbewerb und schließt alle Hochschulmedien mit ein. Die Schriftmedien können mit Artikeln und Interviews über MW48 berichten, der Radiosender und der Hochschulfernsehsender mit Spots. Während der 48 Stunden kann der Prozess des Filmemachens von den Hochschulmedien begleitet werden, solange sie nicht in den Wettbewerb eingreifen. Zusammenfassende Artikel über den Ausgang, die Siegerteams und die Filme runden die Berichterstattung ab.

4 Vorbereitungsseminar

4.1 Einleitung

Das Vorbereitungsseminar beinhaltet filmtheoretische Grundlagen, die den Teams bei der Produktion ihrer Wettbewerbsfilme einen bewussten Umgang mit filmischen Mitteln ermöglichen. Die anschließenden Ausführungen werden auch Inhalte vermitteln, die über die technische, zeitlichen und personellen Möglichkeiten von MW48 hinausgehen, dennoch gehören sie zum Grundwissen jeglicher professioneller Filmarbeit und sind ein wichtiger Aspekt des filmbildenden Teils von MW48. Aus diesem Grund ist das

Vorbereitungsseminar für alle Medienstudenten der Hochschule zugänglich und findet noch vor der Teambildung in Form einer eintägigen Veranstaltung statt. Für die Teilnahme am Wettbewerb ist der Besuch Voraussetzung. Dieses Kapitel dient den Organisatoren bzw. dem Dozenten als Grundlage für die Durchführung dieses Seminars. Auf der Begleit-DVD befindet sich neben den Texten des Kapitels auch dazu gehöriges Bild- und Videomaterial, welches direkt in das Seminar eingebunden werden kann. Für die Lektion relevantes Material ist im Text gekennzeichnet.

4.2 Filmtheorie

4.2.1 Visuelle Ebene

4.2.1.1 Einleitung

Der Bereich des Bildes (die visuelle Ebene) ist in verschiedene Teile gegliedert: in die Kameraperspektive, die Einstellungsgröße, die Kamerabewegung, die Cadrage und die Mise en scène. Das Zusammenspiel dieser Teile macht die Bildwirkung aus.

4.2.1.2 Kameraperspektiven

Bei den Kameraperspektiven unterscheidet man drei Arten, die Normalsicht, die Aufsicht und die Untersicht. Die **Normalsicht** (DVD: Kamera/Perspektiven/Normalsicht.jpg) befindet sich auf Augenhöhe mit den Betrachteten und entspricht unserer natürlichen Wahrnehmung, woraus sich auch ihr Name ergibt¹. Bei der Aufsicht

¹ Staiger 2008, 9

wird von oben gefilmt, aus der sogenannten **Vogelperspektive** (Aufsicht) (DVD: Kamera/Perspektiven/Vogelperspektive.jpg). Diese sorgt dafür, dass abgebildete Personen nichtig, schüchtern, zerbrechlich, also eher unterlegen wirken.² Die Untersicht ist das Gegenstück zur Aufsicht. Bei ihr filmt man von unten nach oben, also aus der **Froschperspektive** (Untersicht) (DVD: Kamera/Perspektiven/Froschperspektive.jpg). Die abgebildeten Personen wirken eher massig, stark, überlegen oder gar heldenhaft³. Ein Gegenüberstellen der Nichtnormalperspektiven unterstreicht Kontraste besonders gut.



Abbildung 2: Normalsicht

² Barnwell 2009, 72f

³ Barnwell 2009, 72



Abbildung 3: Vogelperspektive



Abbildung 4: Froschperspektive

4.2.1.3 Einstellungsgrößen

Ein guter Film nutzt verschiedene Einstellungsgrößen um Bildinhalten bestmöglich zu erzählen. Es gibt folgende Arten: Weit, Totale, Halbtotale, Amerikanische, Halbnahe, Nah, Groß und Detail.⁴

Bei einer **Weit**-Einstellung (DVD: alle Einstellungsgrößen unter Kamera/Einstellungsgrößen) wird ein großer Teil einer Landschaft gezeigt. Meist sind nur wenige Details zu sehen und kaum Menschen. Diese Einstellung klärt den Zuschauer über das weitere Umfeld der Handlung auf.⁵



Abbildung 5: Weit

⁴ Hellemeier, 15.11.2010

⁵ Barnwell 2009, 70

Die **Totale**-Einstellung zeigt die handelnde(n) Person(en) in ihrem näheren Umfeld (ihrem Handlungsort). Sie wird oft am Anfang einer Szene gezeigt und verknüpft den Ort mit den handelnden Personen.⁶



Abbildung 6: Totale

In einer **Halbtotale** sind Figuren in ihrer vollen Größe abgebildet. Dies dient der Vorstellung der handelnden Figuren. Die Umgebung ist nur am Rande erkennbar.⁷

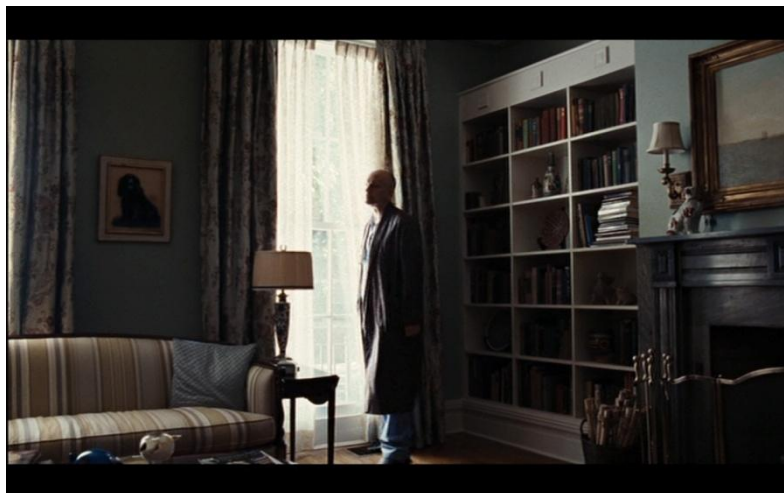


Abbildung 7: Halbtotale

⁶ Barnwell 2009, 70

⁷ Barnwell 2009, 70

In der **Amerikanischen** Einstellung sind die Figuren vom Kopf bis zu den Oberschenkeln zu sehen. Somit ist die Mimik der Figur gut erkennbar und der sich in ihrer Hand befindliche Gegenstand wie etwa eine Tatwaffe.



Abbildung 8: Amerikanisch

Bei der **Halbnahen** wird die Figur nur vom Kopf bis zur Hüfte abgebildet. Diese Einstellung verdeutlicht die Gestik der Figur und transportiert somit wichtige Handlungsaspekte.⁸



Abbildung 9: Halbnahe

Die **Nahe**-Einstellung zeigt die dargestellte Person vom Kopf bis zu den Schultern. Dadurch wird die Mimik der Person verdeutlicht und ihre Emotionen betont.⁹



Abbildung 10: Nahe

⁸ Barnwell 2009, 69

⁹ Barnwell 2009, 69

Bei einer **Groß**-Einstellung ist nur das Gesicht zu sehen. Dadurch geschieht eine noch stärkere Fixierung auf die Emotionen.¹⁰



Abbildung 11: Groß

Die **Detail**-Einstellung zeigt Einzelheiten, die von Bedeutung sind. Sie werden oft bildfüllend gezeigt. Dabei kann es sich sowohl um ein menschliches Detail handeln, als auch um gegenständliche Details.¹¹



Abbildung 12: Detail

¹⁰ Barnwell 2009, 69

¹¹ Barnwell 2009, 68

4.2.1.4 Kamerabewegungen

Es gibt grundsätzlich zwei Arten von Kamerabewegungen: die Kamera ist fixiert oder frei beweglich.

Bei Kamerabewegungen mit einem fixiertem Stativ gibt es drei Arten: den Schwenk, die Neigung und das Rollen.¹² Bei dem **Schwenk** (DVD: Kamera/Kamerabewegung/Schwenk.avi) bewegt sich die Kamera entlang der horizontalen Achse (links und rechts). Mit dieser Bewegung können Personen und sich bewegende Objekte verfolgt werden. Sie dient aber auch der Darstellung der sich um die Kamera herum befindlichen Umgebung.¹³ Bei einer **Neigung** (DVD: Kamera/Kamerabewegung/Neigung.avi) hingegen wird die Kamera an der vertikalen Achse (oben und unten) bewegt. Mit dieser Bewegung können hohe Objekte abgebildet werden oder sie kann als Überleitung von Himmel zu Erde und umgekehrt verwendet werden.¹⁴ Beim **Rollen** dreht sich die Kamera entlang ihrer Bildachse. Dieser Effekt wird oft für die Darstellung von Verwirrung oder Schwindelgefühl genutzt.

Bei Kamerabewegungen mit beweglichem oder ohne Stativ gibt es vier Arten: die Kamerafahrt, den Kamerakran, die Handkamera und die Steadicam. Bei der **Kamerafahrt** (DVD: Kamera/Kamerabewegung/Kamerafahrt.avi) fährt die Kamera mit einem Wagen (auch Dolly genannt) auf Schienen. Dadurch entsteht eine Dynamik im Bild. Die Fahrt kann parallel zu einer sich bewegenden Person oder eines Gegenstandes erfolgen oder auch als Ranfahrt (auf die Person zu), als Rückfahrt (von der Person weg) oder als Verfolgungsfahrt (vor oder hinter einem Objekt, z.B. Auto). Ein **Kamerakran** (DVD: Kamera/Kamerabewegung/Kranfahrt.avi) kann fest installiert oder beweglich sein. Er ermöglicht ein Zusammenspiel von Kamerafahrt, Schwenk, Neigung und Rollen und bietet somit einen großen Darstellungsspielraum.¹⁵ Bei einer

¹² Leubner/Saupe 2005, 52

¹³ Hickethier 2001, 63

¹⁴ Hickethier 2001, 63

¹⁵ Hickethier 2001, 63

Handkamera (DVD: Kamera/Kamerabewegung/Handkamera.avi) wird die Kamera auf der Schulter getragen. Diese Bewegung wird meist eingesetzt um das Gesehene einer handelnden Figur wiederzugeben (First Person View). Das Bild ist oft verwackelt und kann somit ein Gefühl von Hektik und/oder Geschwindigkeit erzeugen. Bei einer **Steadicam** (DVD: Kamera/Kamerabewegung/Steadicam.avi) handelt es sich um eine Kamera, die auf einem Gestell befestigt ist, welches sich der Kameramann umschnallt. Ein Drehgelenk gleicht die Bewegungen des Kameramannes aus und hält die Kamera dauerhaft ruhig. Sie ermöglicht somit eine verwacklungsärmere Kamerafahrt und hat den Vorteil, dass sie auf dem Set ohne Umbauten flexibel und beweglich einsetzbar ist.^{16 17}

4.2.1.5 Cadrage

Als Cadrage wird die Rahmung eines Filmbildes durch den aufgenommenen Bildausschnitt bezeichnet (franz. le cadre, der Rahmen). Das sichtbare Bild wird Kader und der Bildrahmen Kadrierung genannt. Anhand der Cadrage wird geplant wie ein Raum und seine Objekte einzurichten sind, damit diese beim Filmen sicher im Bild sind. Dem Zuschauer ist allerdings bewusst, dass der zeigte Raum außerhalb des Bildes weitergeht.¹⁸

¹⁶ Staiger 2008, 10

¹⁷ Widmer, 15.11.2010

¹⁸ Staiger 2008, 8

4.2.1.6 *Mise en scène*

Mise en scène (franz.) bedeutet wörtlich „in Szene setzen“. Sie beinhaltet alles, was im Bild zu sehen ist. Hier entsteht der eigentliche Stil des Films durch die Verschmelzung der Bestandteile. Durch verschiedene Mise en scènes kann eine identische Handlung zu völlig unterschiedlichen Filmen führen. Die Mise en scène ist alles, was sich innerhalb der Kadrierung befindet. Ihre Bestandteile sind das Set (Bühnenaufbau, Requisiten), Kostüm/Maske, Licht und Schauspiel.

Das **Set** (DVD: Bildaufbau/Set.jpg) bildet die Kulisse für eine Handlung und stellt den Spielraum her.¹⁹ Es schafft einen realistischen Rahmen für bestimmte Ereignisse im Film (Verabschiedet eine Figur eine andere, welche auf einen anderen Kontinent fliegt, geschieht dies im Flughafen. Zu einem Flughafen gehören Dinge wie Terminals, Laufbänder, Reisebüros, Cafés, Flugzeuge, die man durch die Scheibe sieht etc. Der Zuschauer braucht diese typische Kulisse, um zu wissen, wo die Verabschiedung stattfindet). Das Set ist demnach mehr als nur ein Spielort. Es kann in die Handlung eingreifen, Stimmungen erzeugen/verstärken, Handlungen erzwingen etc. (Bsp.: Einen Kriegsschauplatz erkennt man an Häuserruinen, brennenden Schuttbergen, Militärfahrzeugen etc. Die Menge des Schutts kann aber bestimmen, wie schwer es der Trupp durch die Trümmer haben wird oder ob sich hinter ihm Heckenschützen verstecken könnten.) Das Setdesign hält sich meistens nicht an Realismus, es dient ausschließlich der Filmrealität. Das zeigt sich sowohl bei Inneneinrichtungen als auch bei der Farbgebung. Im Set wird auch die räumliche Tiefe durch die Teilung des Bildes in Vorder- und Hintergründe definiert (Bsp.: Eine Schrankwand steht im Hintergrund und ein Couchtisch im Vordergrund.) Ein Set kann sowohl künstlich erschaffen werden (Bsp.: Das futuristische Los Angeles in „Blade Runner“) als auch aus einem real existierenden Ort bestehen (Bsp.: Das Café des 2 Moulins in „Die fabelhafte Welt

¹⁹ Bordwell/Thompson 2004, 179ff

der Amelie“). Oft ergibt sich die Wahl der beiden Setmethoden aus der Handlung des Films (z.B.: Science Fiction (künstlich) vs. Liebesfilm (real)). Das Set ist zudem essentiell für das Framing (DVD: Bildaufbau/Framing.jpg) von wichtigen Personen oder Gegenständen (z.B.: wird eine wichtige Person, indem sie im Türrahmen oder vor einem Fenster steht, optisch eingerahmt und dadurch hervorgehoben)²⁰.



Abbildung 13: Set

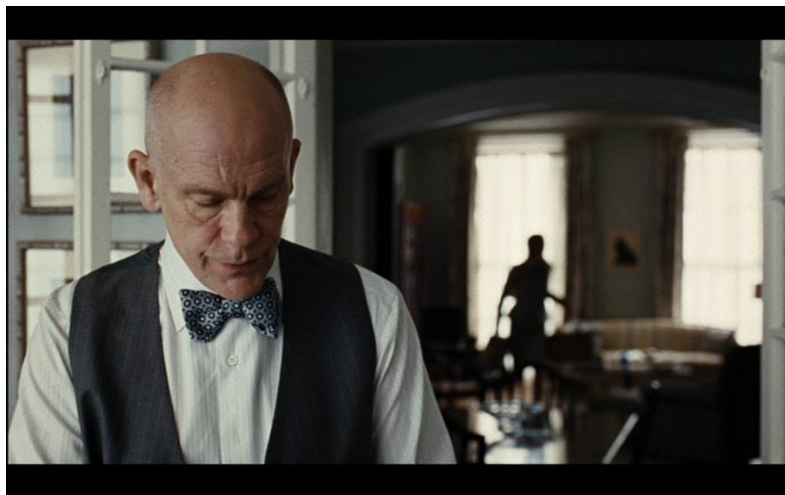


Abbildung 14: Framing

²⁰ Hickethier 2001, 47

Das **Kostüm** (DVD: Bildaufbau/Kleidung/Kleidung1-3.jpg) und die Maske einer Rolle tragen maßgeblich zur Figurencharakterisierung bei.²¹ Sie verdeutlichen Ansichten, Wohlstand, Jobs u.v.m. der Figuren. Die offensichtlichste Art der Kostüme ist die Uniform (Soldat in Militäruniform, Müllmann im Stadtwerke-Overall, Arzt im Kittel, Anwalt im Nadelstreifenanzug etc.). Eine subtilere Art der Charakterunterstreichung geschieht durch den Kleidungsstil, die Farbwahl oder Accessoires (modische Frau mit riesigem Hut, Künstler mit Farbklecksen auf der Jeans, Gothic-Anhänger in ausschließlich schwarzer Kleidung). Die Kleidung einer Figur kann sich im Verlauf der Handlung ändern, um einen Entwicklungsprozess hervorzuheben. Auch die Beschaffenheit der Kleidung verdeutlicht den Handlungsprozess (z.B.: staubige, zerrissene, blutverschmierte Kleidung in Actionfilmen).²² Die **Maske** reicht von Make up über Frisuren bis hin zu kompletten Gesichtsmasken. Grundsätzlich kaschiert die Maske Unreinheiten und Unebenheiten der Haut, da das Gesicht im Kino überlebensgroß gezeigt wird. Es verdeckt zudem unerwünschte Merkmale wie Leberflecken, Tattoos oder Narben. Durch Make up lässt sich auch der mimische Ausdruck verändern (z.B.: Lippen können voller oder schmaler geschminkt werden, Augenringe verdeutlichen können eine Ermüdung verdeutlichen, ein fahles Make up mit blassen Lippen deutet auf Krankheit hin). Eine aufwendige Maske wird eingesetzt, um Darsteller komplett zu verwandeln (Bsp.: Robbin Williams in „Mrs. Doubtfire“ oder Arnold Schwarzenegger in „Terminator“).²³

²¹ Bordwell/Thompson 2004, 184ff

²² Barnwell 2009, 124

²³ Becher 2008, 53



Abbildung 15: Traditionelle japanische Kleidung



Abbildung 16: Geschäftliche Kleidung



Abbildung 17: Cowboy-Outfit

Das **Licht** ist einer der wichtigsten Aspekte beim Film. Es werden fast immer künstliche Lichtquellen verwendet, auch bei Außenaufnahmen am Tag. Licht dient nicht nur der Ausleuchtung eines Raumes oder Personen, es lenkt auch die Aufmerksamkeit auf etwas oder lenkt sie davon ab²⁴. Durch Licht und Schatten bekommen Räume Tiefe und Gegenstände Kontur.²⁵ Es gibt zwei grundsätzliche Arten von Schatten: die Schattierung (DVD: Bildaufbau/Licht/Schattierung.jpg) und den Schattenwurf (DVD: Bildaufbau/Licht/Schattenwurf.jpg). Bei der Schattierung (auch shading genannt) fällt Licht auf ein Gesicht und leuchtet es aufgrund seiner Unebenheit nicht überall aus (Bsp.: tiefe Falten). Das gibt den Figuren Charakter und macht sie interessanter. Beim Schattenwurf verdeckt etwas die Lichtquelle und wirft einen Schatten auf eine Wand oder den Boden. Dadurch können Handlungen oder Gegebenheiten außerhalb des Bildes angedeutet werden (Bsp.: der Schatten einer Hand, die ein Messer hält oder die vertikalen Schattenstreifen auf dem Gesicht eines Häftlings, die Gitterstäbe andeuten).

²⁴ Hickethier 2001, 80

²⁵ Bordwell/Thompson 2004, 191ff



Abbildung 18: Schattierung



Abbildung 19: Schattenwurf

Das Licht bestimmt die Stimmung einer Szene, wobei hell als freundlich, ungefährlich, warm etc. gilt und dunkel als mysteriös, gefährlich und kalt. Die Filmbeleuchtung lässt sich in vier Kategorien einteilen: Art, Richtung, Quelle und Farbe. Die *Art* gibt die Stärke und die Härte des Lichts an. Ein sonniger Tag erzeugt hartes Licht mit harten, klar definierten Schattenkanten (DVD: Bildaufbau/Licht/Schatten_hart.jpg), wohingegen ein bewölkter Tag

diffuses (gestreutes) Licht mit weichen Schattenkanten erzeugt (DVD: Bildaufbau/Licht/Schatten_weich.jpg).²⁶



Abbildung 20: Harte Schattenkanten



Abbildung 21: Weiche Schattenkanten

Die *Lichtrichtung* gibt an aus welcher Richtung die Lichtquelle das Licht wirft. Frontales Licht (DVD: Bildaufbau/Licht/Frontales_Licht.jpg) dient dazu, Schatten zu beseitigen, diese liegen für den Zuschauer unsichtbar genau hinter der angeleuchteten Person. Das Seitenlicht (DVD:

²⁶ Hickethier 2001, 80

Bildaufbau/Licht/Seitenlicht.jpg) lässt beispielsweise Teile eines Gesichts im Schatten, um die Gesichtszüge hervorzuheben. Ein Rückenlicht (DVD: Bildaufbau/Licht/Rückenlicht.jpg) erzeugt ohne eine weitere Lichtquelle eine Silhouette. Wird es mit weiteren Lichtquellen kombiniert, wird das Rückenlicht zum Kantenlicht (DVD: Bildaufbau/Licht/Kantenlicht.jpg) und verleiht der Figur Kontur. Das Unterlicht befindet sich unterhalb der Person oder des Gegenstandes. Es verzerrt Gesichter zu Fratzen und wird daher häufig in Horrorfilmen oder grusligen Szenen eingesetzt. Das Gegenstück dazu ist das Oberlicht. Hier befindet sich die Lichtquelle oberhalb der Person oder des Gegenstandes. Es betont die Gesichtszüge, im Besonderen die Wangenknochen.



Abbildung 22: Frontales Licht



Abbildung 23: Seitenlicht



Abbildung 24: Rückenlicht



Abbildung 25: Kantenlicht

Die *Quelle* des Lichtes am Set ist in der Regel nicht die im Film sichtbare Lichtquelle wie eine Lampe oder ein Fenster. Eine Lampe kann zwar brennen, doch das von ihr vermeintlich ausgehende Licht wird von einem Filmscheinwerfer erzeugt. Die grundlegendsten Lichtquellen beim Film sind das Führungslicht (auch key light genannt) und die Aufhellung (auch fill light genannt). Das Führungslicht ist die primäre Lichtquelle mit der stärksten Leuchtkraft und dem dominantesten Schattenwurf. Die Aufhellung dient dazu, unerwünschte Schatten, die das harte Führungslicht wirft, abzuschwächen (z.B.: aufhellen der dem Führungslicht abgewendeten Gesichtshälfte). Oft werden mehrere Führungslichter und Aufheller verwendet. Vervollständigt werden die beiden Lichtquellen vom Kantenlicht, wodurch sich ein Dreipunkt-Licht ergibt. Das Kantenlicht hebt die Kontur hervor. Die *Farbe* des Lichtes wird mittels farbiger Filter erzeugt (DVD: Bildaufbau/Farbe/Farbe_blau/grün/rot.jpg). Sie können realistisches Licht imitieren (Bsp.: blaues Licht scheint nachts durch ein Fenster ins Innere) oder einen Kontrast bilden (Bsp.: Verwenden von rotem Licht als Metapher für Wut).²⁷

²⁷ Barnwell 2009, 138ff



Abbildung 26: Blaue Bildfärbung



Abbildung 27: Grüne Bildfärbung



Abbildung 28: Rote Bildfärbung

Das **Schauspiel** besteht aus visuellen Komponenten (äußere Erscheinung, Gestik, Mimik) und auditiven (Stimme, Geräusche).²⁸ Die Leistung eines Schauspielers wird oft an seiner realistischen Darstellung gemessen (dem Verhalten wie im echten Leben). Realistisches Schauspiel ist jedoch nur eine Möglichkeit, es ist kein Muss. Denn in Komödien funktioniert Realismus nicht (Bsp.: Charlie Chaplin oder Jim Carrey verhalten sich nicht wie normale Menschen) oder in Science Fiction, da die Figuren im realen Leben nicht existieren (Bsp.: Wie verhält sich ein Terminator in echt?). Ein gutes Schauspiel bemisst sich demnach daran, wie realistisch und plausibel sich eine Figur in ihrer Welt verhält, nicht in der realen Welt des Zuschauers.

²⁸ Bordwell/Thmpson 2004, 198ff

4.2.2 Auditive Ebene

4.2.2.1 Einleitung

Unter der auditiven Ebene versteht man den hörbaren Teil des Films, bestehend aus den Komponenten Ton und Sprache. Zum Ton lassen sich Geräusche und Musik zuordnen.²⁹

4.2.2.2 Geräusche

Geräusche dienen in erster Linie der realistischen Wirkung des Films. Fehlt einer gewissen Handlung das ihr eigene Geräusch, so hält sich der Zuschauer an dieser unnatürlichen Begebenheit auf. Dies trifft besonders auf Geräusche zu, die wir im täglichen Leben hören (z.B.: Presslufthammer, Flugzeuge, Hupen etc.), aber auch auf rein fiktionale Ereignisse (Bsp.: real gibt es die Lichtschwerter nicht, aber schlagen in „Star Wars“ zwei Schwerter gegeneinander, erwarten wir dennoch ein Geräusch). Generell tragen Hintergrundgeräusche zur Lebendigkeit einer Szene bei (z.B.: Stadtgeräusche, redende Menschen, Telefonklingeln in Großraumbüros). Geräusche können auch Ereignisse oder Gegenstände implizieren, die gar nicht zu sehen sind. Dieses Verfahren ist eine sehr gängige Praxis in Filmproduktionen (Bsp.: Eine Flughafenszene wird nicht in einem echten Flughafen gedreht, sondern in einer nachgebauten Schalterhalle im Studio. Die Geräusche von startenden und landenden Flugzeugen vermitteln das Gefühl, in einem Flughafen zu sein, obwohl man nie auch nur ein Flugzeug sieht.) Beim Einsatz von Geräuschen im Film ist es nicht wichtig, wie ein Ereignis wirklich klingt, sondern, dass die Geräusche so klingen, wie es sich der Zuschauer vorstellt (Bsp.: das Zischen,

²⁹ Hickethier 2001, 94

was oft bei Fahrtszenen zu hören ist, wenn das Auto an Straßenlaternen vorbeirauscht).³⁰

4.2.2.3 Musik

Musik im Film unterstützt die Handlung bzw. die emotionale Ebene einer Handlung. Sie dient dem Zuschauer als Wahrnehmungshilfe im Bezug auf die Stimmung einer Szene. Dadurch können auch tonarme Szenen wie Autofahrten gefüllt werden. Viele Filme besitzen eine Erkennungsmelodie, welche Thema (Theme) genannt wird. Diese spielt meist am Anfang und Ende und während der wichtigsten Szenen. Das Thema teilt dem Zuschauer unterbewusst mit, dass jetzt eine für die Handlung entscheidende Situation zu sehen ist. Es trägt oft den Namen des Films (Bsp.: The Terminator Theme). Eine häufig eingesetzte Methode, um Filmgeschehnisse mit Musik zu intensivieren ist das Underscoring. Hierbei gleich sich die Dramaturgie der Szene und die der Musik an, was oft in Horrorfilmen genutzt wird (Bsp.: Der Mörder nähert sich von hinten seinem Opfer. Dazu spielt eine Geige immer lauter und schneller werdend einen schrillen Ton. Hat er sein Opfer erreicht und dieses dreht sich erschrocken um, ertönt der laueste und eindringlichste Geigenton). Eine extreme Form des Underscoring ist das Mickey-Mousing. Es fand besonders in alten Disney-Trickfilmen Verwendung, daher auch die Namensgebung. Beim Mickey-Mousing ersetzt die Musik komplett alle Geräusche, ein Schlag auf den Kopf wird bspw. von einem Paukenschlag begleitet.³¹

³⁰ Hickethier 2001, 96ff

³¹ Hickethier 2001, 98ff

4.2.2.4 Sprache

Die Sprache in einem Film kann in verschiedenen Formen auftauchen: als sprechende Personen, Erzähler oder Text im Bild (z.B.: Zwischentafeln im Stummfilm, Schilder etc.). Gesprochene Inhalte ergänzen den visuellen Teil der Handlung um Zusatzinformationen, Charaktereindrücke und Kontexte. Bei sprechenden Darstellern unterscheidet man generell zwischen der Sprache aus dem on und aus dem off. On bedeutet, dann man nicht nur hört, was gesprochen wird, sondern auch dem Sprecher dabei zusieht. Dies ist die Regel bei Dialogen, Reden oder Selbstgesprächen. Off bedeutet, dass man die sprechende Person nicht sieht. Sie kann sich außerhalb des Bildes befinden oder es ist die innere Stimme einer Person, die den Denkprozess verdeutlichen soll. Der unbeteiligte, allwissende Erzähler ist demnach eine off-Stimme, da man ihn im Film fast nie sieht. On-Stimmen müssen sich an die erzählte Zeit eines Films halten, da sie lippensynchron sind und damit ihre Zeit nicht unabhängig von Bild dehnen oder stauchen können. Off-Stimmen sind hingegen vom Bild relativ unabhängig. Ein einzelner Satz einer off-Stimme kann im Bild eine beliebige Zeitspanne überbrücken.^{32 33}

4.2.3 Narrative Ebene

4.2.3.1 Einleitung

Die narrative Ebene eines Films (erzählende Teil) besteht im Wesentlichen aus drei Teilen: der Handlung, der Dramaturgie und der Erzählstrategie. Das Zusammenfügen des Drehmaterials unter der Beachtung dieser Teile ist die Montage, der technische Vorgang dazu heißt Schnitt.

³² Staiger 2008, 11

³³ Hickethier 2001, 102ff

4.2.3.2 Handlung

Die Handlung eines Films besteht aus einem Anfang, einer Mitte und dem Schluss. Der Film erzählt eine Geschichte. Diese kann Vorkommnisse akkurat wiedergeben, sich an diese anlehnen oder frei erfunden sein. In der Regel stehen in den Filmen eine oder mehrere Figuren einem Konflikt gegenüber, der zu lösen ist.³⁴

4.2.3.3 Dramaturgie

Als Dramaturgie bezeichnet man die Art, wie die Ereignisse der Handlung miteinander verknüpft werden. Sie entscheidet über den Rhythmus, die Geschwindigkeit und die Intensität des Films. Der Hauptkonflikt der Handlung wird meist von kleinen Konflikten begleitet. Die Dramaturgie legt fest, wann und wie diese Etappen in der Handlung untergebracht sind. Es gibt zwei Arten der Dramaturgie: die geschlossene und die offene. Die geschlossene Dramaturgie ist auch gleichzeitig die klassische Art. Bei ihr gibt es einen Anfangspunkt, von dem aus die Handlung chronologisch seinen Lauf nimmt, bis sie am Ende angelangt ist, wo der Kreis geschlossen wird und die Geschichte einen Abschluss findet. Eine offene Dramaturgie bedeutet, dass Szenen nicht chronologisch aufeinanderfolgen müssen, der Film muss kein klar abgeschlossenes Ende haben oder keinen typischen Anfang. Die Werkzeuge der Dramaturgie sind u.a. Wendepunkte, Höhepunkte und Ruhephasen. Wendepunkte stellen für den Zuschauer eine unerwartete Veränderung der Handlung bzw. der handelnden Personen dar. Dieses Vorgehen lockt den Zuschauer auf eine falsche Fährte und erhöht somit die Spannung. Als Höhepunkte gelten Filmszenen, die eine hohe Bedeutungsdichte ausweisen. An diesen Stellen im Film finden für den Handlungsverlauf elementare Handlungen statt. Sie

³⁴ Hickethier 2001, 113ff

werden meist von sich zuspitzender Spannung oder großen Emotionen begleitet. Zwischen den Höhepunkten durchläuft der Film Ruhephasen, welche die Höhepunkte vorbereiten. Sie geben Zeit für Personencharakterisierungen und treiben die Handlung voran. In diesen Augenblicken kann der Zuschauer sich entspannen und das Gesehene verarbeiten. Durch die Entspannung vor der nächsten Spannung wird diese dann umso intensiver wahrgenommen. Zusammenfassend ist die Dramaturgie die narrative Komponente, die den Stil eines Films entscheidend prägt. Die gleiche Handlung kann durch unterschiedliche Dramaturgie zu völlig unterschiedlichen Filmen führen.³⁵

4.2.3.4 Erzählstrategie

Ein Film bedient sich immer einer Erzählstrategie. Die Einfachste ist die, bei der der Zuschauer eine chronologisch ablaufende Filmhandlung durch das Auge der Kamera wahrnimmt. Er stellt somit einen verborgenen Beobachter in der Spielhandlung dar. Aber nur wenige Filme funktionieren so. Sowohl die zeitliche Abfolge als auch die Erzähl- und Beobachterperspektive lassen sich auf viele Arten verändern. Es gibt viele mögliche Erzähler: die innere Stimme der Hauptfigur, ein über allen Dingen stehender Erzähler oder die Handlung selbst tritt als Erzähler auf.

Es gibt zwei Arten von Zeit beim Film: die Erzählzeit und die erzählte Zeit. Die Erzählzeit ist die Zeit, die für den Zuschauer verstreicht, während er die Handlung durch das Sehen des Films erzählt bekommt. Die erzählte Zeit ist hingegen die Zeit, die innerhalb einer Handlung verstreicht. (Bsp.: „Forrest Gump“ hat eine Spiellänge von 136 Minuten, diese Minuten sind die Erzählzeit, die Handlung erstreckt sich aber über ca. 20 Jahre, diese Jahre sind die erzählte Zeit.) Die Erzählzeit ist demnach durch die Filmlänge festgelegt. Die

³⁵ Hickethier 2001, 121ff

erzählte ist Zeit ist aber beliebig veränderbar, sie kann auch rückwärts ablaufen (Bsp.: der Film „Memento“) oder hin und herspringen. Durch Zeitraffung und Zeitdehnung kann die erzählte Zeit stark von der Erzählzeit abweichen. Durch Vor- und Rückblenden lassen sich Sprünge in der Zeit realisieren, die dem Zuschauer dennoch plausibel vorkommen.^{36 37}

4.2.3.5 Montage

Nachdem alle Szenen eines Films gedreht wurden, werden diese ausgewählt, zusammengefügt und aneinander angepasst. Der kreative Aspekt dieser Arbeit heißt Montage, den technischen Vorgang nennt man Schnitt und die Person die schneidet nennt man Cutter. Zwar sind die Handlung des Films und seine Etappen vor dem Dreh bekannt, doch erst bei der Montage wird definitiv festgelegt, wie der fertige Film aussehen wird. Grundsätzlich dient die Montage der Verbindung von Einstellungen, Szenen und Sequenzen. Unter Einstellungen versteht man einzelne Filmbilder, während denen die Kameraeinstellung nicht wechselt. Eine Szene besteht aus vom Beobachterstandpunkt betrachtet zusammengehörigen Einstellungen, die für sich einen abgeschlossenen Handlungsteil bilden (Bsp.: Die Gangster dringen in ein Haus ein und platzieren Sprengstoff am Safe). Sequenzen sind von Handlungsverlauf aus betrachtet zusammengehörige Szenen, die den größeren Rahmen der Handlung zeigen (Bsp.: Die Gangster planen einen Einbruch. Sie besorgen sich Sprengstoff. Sie dringen in das Haus ein und sprengen den Safe. Sie flüchten mit der Beute usw.). Das Zusammenfügen der Einstellungen zu Szenen und Sequenzen erfolgt in der Regel so, dass dem Zuschauer der Sinnzusammenhang zweier aufeinanderfolgender Bilder bewusst ist (Bsp.: Wir sehen eine Person in halbnaher Einstellung. Sie bückt sich

³⁶ Staiger 2008, 13

³⁷ Hickethier 2001, 129ff

und streckt den Arm zum Boden aus. Jetzt gibt es einen Schnitt und wir sehen den Boden und eine von oben ins Bild kommende Hand, die eine Blume pflückt. Wir können nicht sicher sagen, ob diese Hand zur eben gezeigten Person gehört, aber wir vermuten es ganz automatisch, da die beiden Einstellungen direkt aufeinander folgen). Das ist das Grundprinzip der Montage. Damit dieser Effekt funktioniert, müssen die Anschlüsse zwischen zwei aufeinanderfolgenden Bildern zusammenpassen, das heißt, es muss Kontinuität (Continuity) herrschen (Bsp.: hat die Person aus dem obigen Beispiel in der halbnahen Einstellung ein rotes Hemd an und die zweite Einstellung der Hand zeigt einen blauen Hemdsärmel, so ist die Szene für den Zuschauer nicht stimmig). Kontinuität zeigt sich in vielen kleinen Details wie Zigarettenlänge, Blutflecken oder darin, ob Gläser immer gleich voll sind. Bei der Darstellung von Gesprächen im Film findet die Montagetechnik „Schuss-Gegenschuss“ Anwendung. Hier wird die sprechende Person gezeigt. Sie schaut an dem Zuschauer vorbei auf den Rand des Bildes, an dem sich der Gesprächspartner befindet (→ Schuss). Spricht die andere Person, schaut sie auf den gegenüberliegenden Rand des Bildes (→ Gegenschuss). Zusammengeschnitten ergibt sich für den Zuschauer der Eindruck eines Gesprächs zweier Personen, auch wenn diese nie zusammen auf einem Bild zu sehen sein müssen. Betrachtet man die Szene von oben, schauen sich die sprechenden Personen in einer Linie in die Augen. Diese Linie ist die Blickachse. Die Kamera muss sich während des gesamten Gesprächs auf derselben Seite dieser Achse befinden, damit für den Zuschauer der Eindruck gewahrt bleibt, dass die Personen sich anschauen. Übertritt die Kamera diese Blickachse, nennt man das Achsensprung. Das hat zur Folge, dass beide Personen beim Sprechen in dieselbe Richtung schauen und die Wirkung eines Gesprächs verloren geht. Erfahrene Cutter geben alleine durch die Montage dem Film eine unverwechselbare Handschrift, da die Montage die Dramaturgie erheblich beeinflusst.³⁸

³⁸³⁸ Hickethier 2001, 144ff

4.3 Teamzusammenstellung oder „Wer macht was beim Dreh?“

4.3.1 Einleitung

Ein funktionierendes Team ist die Grundvoraussetzung eines jeden Films. Die Aufgaben müssen dabei stets genau verteilt und gewissenhaft erledigt werden. Gerade kleine Teams sollten auf folgende Positionen und die damit verbundenen Aufgaben nicht verzichten.

4.3.2 Regisseur

Der Regisseur trägt die künstlerische Verantwortung für den Film. Er recherchiert das Filmthema in allen Facetten. Weiterhin leitet er die Schauspieler an und stimmt sich im Vorfeld mit dem Kameramann über die zu drehenden Bilder ab. Er sucht die Schauspieler und Locations aus, legt den Drehplan fest und konzipiert die Filmmusik. Allgemein gesagt ist der Regisseur der Chef am Filmset. Doch auch nach dem Dreh kommen ihm noch viele Aufgaben zu. So erstellt er zusammen mit dem Cutter den Feinschnitt und ist auch an PR- und Werbemaßnahmen, wie z.B. Pressekonferenzen oder Kino-Events beteiligt.^{39 40 41}

³⁹ Becher 2007, 50

⁴⁰ Barnwell 2009, 16

⁴¹ Bundesverband der Fernseh- und Filmregisseure, 03.12.2010

4.3.3 Regieassistentz

Die Regieassistentz ist die rechte Hand des Regisseurs. Sie erstellt die Zeitpläne für die Drehtermine, kümmert sich um die Szenenhintergründe und arbeitet zusammen mit der Regie am dramaturgischen Konzept. Weiterhin koordiniert sie viele am Set anfallende Arbeiten, wie etwa die Aufnahme von Hintergrundgeräuschen und die Einsatzpläne von Komparsen.^{42 43}

4.3.4 Script und Continuity

Die Scriptführung eines Filmes ist sehr wichtig. Im Script wird genau festgehalten, wann, was, wie, wie lange, wie oft und wie gut gedreht wurde. Es ist die Hilfestellung für den späteren Schnitt. Im Script kann der Cutter genau ablesen, welche Szenen er in den Film schneiden soll.

Die Continuity vermeidet Anschlussfehler durch Beobachtungen und wiederherstellen/herrichten und sorgt damit für Kontinuität. Wird eine Szene beispielsweise noch einmal von einer anderen Seite aus gedreht, sorgt die Continuity dafür, dass eine Uhr immer die gleiche, richtige Zeit anzeigt und dass die Haare gleich liegen. Wenn es einen Nachdreh (nach dem eigentlichen Dreh müssen Szenen zu einem späteren Zeitpunkt nochmal gedreht werden) gibt, sorgt die Continuity dafür, dass alles sichtbare wie beim Dreh aussieht (Kleidung, Maske, Kulisse etc.).

Die beiden Positionen können bei kleineren Drehs auch von einer Person übernommen werden.^{44 45}

⁴² Becher 2007, 51

⁴³ Barnwell 2009, 16

⁴⁴ Becher 2007, 51

⁴⁵ Barnwell 2009, 16

4.3.5 Set- Aufnahmeleitung

Die Set-Aufnahmeleitung arbeitet eng mit der Regieassistentz zusammen. Sie koordiniert alle mit den Räumlichkeiten am Set verbundenen Dinge. Dazu gehört sowohl die Positionierung der Verpflegung als auch das Sperren von Straßen. Die wichtigste Aufgabe der Set-Aufnahmeleitung ist jedoch die ständige Überprüfung des Drehplans auf zeitliche Verzögerungen. Dazu gehört auch die Vorbereitung der Schauspieler auf ihre rechtzeitigen Einsätze. Des Weiteren kümmert sie sich um alle am Set befindlichen Fahrzeuge.^{46 47}

4.3.6 Kameramann

Der Kameramann ist für die Bilder verantwortlich. Das heißt, dass er im Vorfeld mit dem Regisseur bespricht, welche Bilder gedreht werden sollen und er entscheidet mit, wie sie gedreht werden. Er arbeitet auch bei der Ausleuchtung der Szenen mit und entscheidet über den Einsatz von verschiedenen Kameras, Objektiven, Filtern etc. Gerade bei kleineren Produktionen ohne Kameraassistentz kümmert sich der Kameramann auch um die Bänder oder Datenträger, auf denen gedreht wird.^{48 49 50}

⁴⁶ Becher 2007, 52

⁴⁷ Infilm, 26.11.2010

⁴⁸ Becher 2007, 52

⁴⁹ Barnwell 2009, 21

⁵⁰ Vacano, 07.11.2010

4.3.7 Tonmeister

Der Tonmeister nimmt den Ton auf. Er schreibt ein Tonprotokoll, mit dessen Hilfe dann im Schnitt der Ton direkt mit dem Bild wieder zusammen gesetzt wird. Während der Aufnahmen sorgt der Tonmeister dafür, dass es keine Störgeräusche in der Aufzeichnung gibt. Ist eine Aufnahme mit ungewünschten Nebengeräuschen versehen, ist es seine Aufgabe, dies dem Regisseur mitzuteilen, damit es zu einer Wiederholung der Aufnahme kommt.^{51 52}

4.3.8 Szenenbildner

Der Szenenbildner kreiert einen Look für den Film. Nach den Vorstellungen des Regisseurs entscheidet er über Einrichtungsgegenstände, Dekorationen, kurz um das Aussehen eines jeden einzelnen Drehorts. Gerade bei kleineren Produktionen unterstützt er auch die Continuity, indem er einen Drehort detailgetreu wieder herrichtet.⁵³⁵⁴

4.3.9 Maske

Die Maske schminkt die Schauspieler und richtet ihre Haare her. Sie trägt auch komplexe Latexmasken auf, die das Aussehen eines Schauspielers komplett verändern. Durch immer wieder kehrende

⁵¹ Becher 2007, 52

⁵² Barnwell 2009, 22

⁵³ Barnwell 2009, 18

⁵⁴ Barnwell 2009, 101ff

Nachbesserungen, z.B. das erneute Auftragen von verwischtem Lippenstift, minimiert sie Anschlussfehler.⁵⁵

Bei kleinen Produktionen kann sie auch die Kostümbeschaffung und -pflege übernehmen.⁵⁶

4.3.10 Cutter

Der Cutter schneidet das gedrehte Filmmaterial mit Hilfe des Scripts zu einem Film zusammen. Er legt außerdem den Ton an. Durch die Art der Montage beeinflusst er das Endprodukt wesentlich. Wird der Schnitt (und das Schreiben des Drehbuchs) komplett vom Regisseur übernommen, spricht man vom Autorenfilm.⁵⁷

4.4 Stoffauswahl

Die Auswahl des Filmstoffes ist von vielen Faktoren abhängig und gerade ein Film, der unter enormen Zeitdruck gedreht werden soll, braucht einen Stoff, der sich gut umsetzen lässt. Zu diesem Zweck sollten sich im Vorfeld bei der Ideenfindung folgende Fragen gestellt werden:

- Wie hoch ist meine eigene Motivation etwas zu tun?
- Wie hoch ist der erforderliche Zeitaufwand?
- Wie lang soll mein Film sein?
- Welche Charaktere sollen darin vorkommen und wie besetze ich sie?

⁵⁵ Becher 2007, 53

⁵⁶ Barnwell 2009, 124

⁵⁷ Barnwell 2009, 22

- Welcher Auswand muss für die Ausstattung betrieben werden?
- Werden spezielle Kostüme benötigt?
- An welche Locations soll gedreht werden?
- Ist das Team für diesen Stoff geeignet?

Erst, wenn man sich über diese Fragen im Klaren ist, kann ein guter Stoff ausgewählt werden.⁵⁸

Denn: „Ein guter Stoff ist nur dann ein guter Stoff, wenn er auch realisiert werden kann“⁵⁹.

5 Durchführung

5.1 Betreuung während des Wettbewerbs

5.1.1 Technische Probleme

Während des Wettbewerbs ist das Eingreifen der Organisatoren in die Filmproduktion verboten. Treten jedoch technische Probleme auf, ist eine individuelle Hilfestellung geboten.

5.1.2 Teamänderungen

Eine Teamänderung während der 48 Stunden ist verboten. Im Krankheitsfalle eines Mitglieds kann jedoch nach Rücksprache mit den Organisatoren ein Ersatzmitglied für die neu zu besetzende Position gesucht werden.

⁵⁸ Becher 2007, 18

⁵⁹ Becher 2007, 18

5.2 Filmabgabe

5.2.1 Dateiformat

Das Dateiformat, in dem die Filme gespeichert werden, ist vorher mit den Teams abzusprechen. Am besten eignen sich Formate, die weit verbreitet sind und sich mit der Mehrzahl von Wiedergabeprogrammen abspielen lassen. Demnach sind die Dateiformate AVI, MPEG und MOV zu bevorzugen.

5.2.2 Videoformat

Das Videoformat ist von der Art der Kamera abhängig. Wenn die Kameras das Seitenverhältnis 16:9 unterstützen, wird dieses ausgewählt. Ansonsten ist das Format 4:3 zu wählen.

5.2.3 Medium

Der Film kann auf CD, DVD oder USB-Stick bzw. externer Festplatte abgegeben werden. Die Abgabe auf anderen Medien bedarf der vorherigen Absprache mit den Organisatoren.

5.3 Rückgabe der Technik

Die Technik ist spätestens zwei Stunden nach Ablauf des Wettbewerbs sachgemäß und vollständig in den für

Technikrückgaben vorgesehenen Raum zurückzulegen. Die Verantwortung für die Rückgabe trägt der Teamleiter. Er unterzeichnet auch den Leihschein.

6 Auswertung

6.1 Einleitung

Die Auswertung der Wettbewerbsbeiträge orientiert sich an den Lektionen des Vorbereitungsseminars. Dessen Inhalt sollte der Jury daher zumindest in groben Zügen bekannt sein. Die Auswertung ist auf die Wettbewerbsteilnehmer beschränkt. Die hier vorgeschlagene Zusammensetzung der Jury entspricht dem Idealfall, Abwandlungen sind möglich, sofern die wesentlichen filmischen Aspekte abgedeckt werden. Die von der Jury ausgewerteten filmischen Bestandteile und der Umfang der Auswertung hängen von dem Fachwissen der Jury ab. Die hier aufgeführten Themen lassen sich beliebig erweitern und verändern. Aspekte wie Spannung, Gesamteindruck oder Emotionalität lassen sich nicht konkret einem Jurymitglied zuordnen und können natürlich von allen Mitgliedern angesprochen werden. Jeder der eingereichten Filme sollte in etwa dieselbe Auswertungszeit bekommen und hinsichtlich derselben Kriterien bewertet werden wie die anderen Filme auch. Die Härte der Kritik sollte dem Rahmen eines zeitlich stark begrenzten Wettbewerbs an einer Hochschule ohne filmtheoretische Vertiefung angepasst sein. Eine übermäßige Fehlersuche im Detail sollte ebenso vermieden werden wie kategorisches Lob. Eine konstruktive Kritik ist stark erwünscht. Ist etwas in dem Film nicht gelungen, soll das nicht nur besprochen werden, sondern im besten Fall werden Vorschläge für eine bessere Umsetzung gegeben.

6.2 Jurymitglieder

6.2.1 Schauspieler

Der Schauspieler bewertet alle schauspielrelevanten Teile des Films. Er beurteilt die Glaubwürdigkeit und Plausibilität der gespielten Figuren und die Interaktionen zwischen den Figuren, also dem Zusammenspiel. Desweiteren bewertet er die Mimik und Gestik als schauspielerisches Grundwerkzeug und auch den Einsatz von Kleidung bzw. Kostüm, der Maske und von Accessoires.

6.2.2 Drehbuchautor

Der Drehbuchautor bewertet insbesondere die Originalität der Filmidee im Hinblick auf die Themenvorgabe, die Auswahl des Genres sowie die erdachten Rollen mitsamt ihrer Charakterausprägungen.

6.2.3 Regisseur

Der Regisseur konzentriert sich auf die Umsetzung der Filmidee. Er bespricht den dramaturgischen Aufbau und die gewählte Erzählweise. Er bewertet die Drehorte und den Aufbau der Bilder. Zudem bewertet er die Gesamtwirkung der Mise en scène.

6.2.4 Kameramann/ Cutter

Der Kameramann oder Cutter beurteilt die Bildgestaltung in den Punkten Kameraarbeit, Bildaufbau, Licht, Farben und Effekte sowie die Montage mit Beachtung der Continuity und dem Erzählrhythmus.

6.2.5 Interessierter Laie

Der interessierte Laie sollte gerne Filme schauen und schon viele gesehen haben, jedoch kein ausgeprägtes Fachwissen besitzen. Er vertritt die Position des Zuschauers und analysiert die Filme nicht anhand filmwissenschaftlicher Regeln und Kategorien, sondern aufgrund des subjektiven, emotionalen Eindrucks. Dabei kann er Vergleiche mit anderen Filmen ziehen, um weitere Umsetzungsmöglichkeiten aufzuzeigen oder Lob zu äußern.

7 Nachproduktion

7.1 Aufführung/Preisverleihung/DVD

Nach der Auswertung findet eine öffentliche Aufführung der MW48-Filme statt. Bei dieser wird vor jedem Film mindestens ein Teammitglied nach vorne gebeten, das etwas zu der Thematik sagen kann. Der Moderator fasst für das Publikum die wichtigsten Anmerkungen der Jury zusammen und geht auf die Besonderheiten des Films ein. Nachdem das Publikum alle Filme gesehen hat, wird der Gewinnerfilm vom Vorjahr gezeigt. In dieser Zeit kann das Publikum seinen Stimmzettel für den

Publikumsfilm ausfüllen. Anschließend werden die Zettel eingesammelt und innerhalb einer etwa 15-minütigen Pause ausgezählt. Nach der Pause wird der Jury-Sieger verkündet und der Pokal wird auf der Bühne an das gesamte Team übergeben. Anschließend wird der Publikumsgewinner verkündet und die Urkunde übergeben. Alle Teammitglieder bekommen eine DVD mit den diesjährigen MW48-Filmen als Erinnerung.

7.2 Verträge/Material zum Hochschulfernsehsender

Die Verträge und die Filme sind in der Woche nach der Durchführung an den Hochschulfernsehsender (MWDigital oder Nachfolger) zu übergeben.

7.3 Notiz von Organisatoren an Nachfolger

In der Notiz an die organisatorischen Nachfolger sind Probleme, Auffälligkeiten oder Anregungen festzuhalten. Sie dient als Hilfestellung für den nächsten Jahrgang. Die Jurymitglieder sind mit ihren Kontaktdaten anzugeben. Außerdem beurteilen die Organisatoren kurz die Leistung der einzelnen Jurymitglieder und halten fest, ob diese für weitere Wettbewerbe zur Verfügung stehen. Diese Notiz wird der vorliegenden MW84-Handlungsempfehlung angefügt.

Quellenverzeichnis

Literatur

Becher, Frank: Kurzfilmproduktion, Konstanz 2007

Barnwell, Jane: Grundlagen der Filmgestaltung, München 2009

Bordwell, David/Thompson, Kristin: Film Art. An Introduction, 7. Aufl., New York 2004

Hickethier, Knut: Film- und Fernsehanalyse, 3. überarb. Aufl., Stuttgart/Weimar 2001

Leubner, Martin/ Saupe, Anja: Filme, Narrationen und Schule. Filmdidaktik als Teil einer medienintegrativen Erzähldidaktik. In: Frederking, Volker [Hrsg.]: Medien im Deutschunterricht. Filmdidaktik und Filmpädagogik, München 2006

Mikos, Lothar: Film- und Fernsehanalyse, Konstanz 2003

Schweinitz, Jörg: Film und Stereotyp. Eine Herausforderung für das Kino und die Filmtheorie – Zur Geschichte eines Mediendiskurses, Berlin 2006

Staiger, Michael: Filmanalyse – ein Kompendium. In: Pfeiffer, Joachim/Staiger, Michael [Hrsg.]: Der Deutschunterricht – Filmdidaktik, Heft 3/2008, Seelze 2008

Internet-Quellen

Bundesverband der Fernseh- und Filmregisseure: Berufsbilder im Regiebereich.
http://www.regieverband.de/de_DE/jobs/descriptions, 03.12.2010

Hellemeier, Andre: Video-Tipp: Einstellungsgrößen von Großaufnahme bis Totale. <http://www.netzwelt.de/news/81511-video-tipp-einstellungsgroessen-grossaufnahme-totale.html>, 15.11.2010

Infilm: Set-Aufnahmeleitung. <http://www.infilm.de/cgi-bin/content.pl?file=09&url=detail.html&Nummer=106>, 26.11.2010

Vacano, Jost: Berufsbild: Kameramann.
<http://www.regie.de/berufsbilder/kamera.php>, 07.11.2010

Widmer, Jörg: Steadicam Kamerastabilisierung. <http://www.movie-college.de/filmschule/kamera/steadicam.htm>, 15.11.2010

Filme

Amenábar, Alejandro: Das Meer in mir, Spanien/Frankreich/Italien 2004

Anderson, Brad: Der Maschinist, Spanien 2004

Burton, Tim: Alice im Wunderland, USA 2010

Clouzot, Henri-Georges: Die Teuflischen, Frankreich 1955

Clouzot, Henri-Georges: Lohn der Angst, Frankreich/Italien 1953

Coen, Ethan/Coen, Joel: Burn After Reading, USA 2008

Coppola, Sofia: The Virgin Suicides, USA 1999

Eastwood, Clint: Million Dollar Baby, USA 2004

Hamer, Bent: Kitchen Stories, Norwegen/Schweden 2003

Helm, Zach: Mr. Magorium's Wunderladen, USA 2007

Hitchcock, Alfred: Das Fenster zum Hof, USA 1954

Jeunet, Jean-Pierre: Die fabelhafte Welt der Amélie, Frankreich/Deutschland 2001

Kurosawa, Akira: Ran, Japan 1985

Wenders, Wim: Don't Come Knocking, Deutschland 2005

Selbständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Alle Teile, die wörtlich oder sinngemäß einer Veröffentlichung entstammen, sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde noch nicht veröffentlicht oder einer anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Chemnitz, den 29.12.2010